CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #20

Najlepsza polska gra – do czasu Wiedźmina.

PAINKILLER

Demoniczny FPS studia People Can Fly.

Chmielarz Can Fly



Epic ma swojego Cliffy'ego B., Infinity Ward Granta Colliera, twarzą Lionhead jest Peter Molyneux, a polskie People Can Fly chwali się... Adrianem Chmielarzem.

I dobrze – bo to spośród polskich projektantów gier postać najbardziej znana, barwna i kontrowersyjna. Historia jego i firm, które współtworzył, to w rzeczywistości historia całej rodzimej branży elektronicznej rozrywki. Dlatego to od paru słów o nim zaczynamy książeczkę o jednej z najlepszych – a do niedawna najlepszej – produkcji powstałych nad Wisłą.

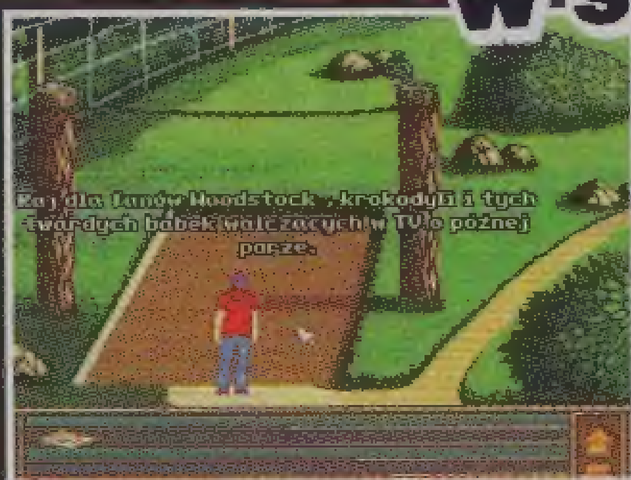
Adrian był zafascynowany grami komputerowymi już w młodym wieku – tak wcześnie, że jeszcze w liceum zaczął rozmyślać nad stworzeniem swojego własnego tytułu. Fan klasycznych przygodówek firmy Lucas Arts, takich jak Monkey Island czy Maniac Mansion, postanowił, że będzie to produkcja należąca do tego samego gatunku. By ją zrobić, powołał do życia studio Metropolis, w którym – wraz z niewielką grupą innych pionierów – zabrał się do pracy nad pierwszym projektem.

Była nim wydana w 1993 roku Tajemnica Statuetki, przygodówka, która jednak ze względu na ograniczone możliwości twórców nie przypomina klasyków, którymi Adrian tak się zachwycał. **Cała rozgrywka toczy się na statycznych, di-**

Adrian Chmielarz w skrócie



Tajemnica Statuetki (1993)
Przygodówka oparta na digitalizowanych fotografiach. Tak zaczynało Metropolis Software...



Teenagent (1995)
Point'n'click, na którego punkcie zwariowali polscy gracze. Wydany także za granicą!



Robo Rumble (1998)
Innowacyjna strategia czasu rzeczywistego z bardzo zaawansowaną grafiką 3D.

gitalizowanych zdjęciach (podobno pstrykanych na specjalnie na tę okazję zorganizowanym wyjeździe do Hiszpanii), na których można klikać, wykonując tym samym różne czynności. Tę pionierską produkcję trudno uznać za w pełni udaną – jest zbyt trudna, a niektóre zagadki rozwiązuje się, zupełnie „zawieszając" logikę. Mimo to – choćby ze względu na fakt, że w latach 90. każda polska gra była wydarzeniem – Tajemnica Statuetki odniosła sukces, który zachęcił studio Metropolis do dalszej pracy.

Jej owocem okazał się Teenagent, produkcja na rodzimym rynku wyjątkowa – i jak się miało okazać, słowa te pasowały również do większości późniejszych gier, które współtworzył Chmielarz. **Bohaterem Nastoletniego Agenta jest Marek Hopper, młody chłopak wskazany przez... wróżkę jako osoba, którą powinna zatrudnić organizacja RGB**, stowarzyszenie tajnych agentów, wysyłanych na najróżniejsze, zwykle bardzo niebezpieczne misje. Zdaje się, że sprawą, w której ma pomóc Marek, powinna się zająć raczej policja, chodzi bowiem o kradzież złota ze skarbców Mega Banku, szybko okazuje się jednak, że rozwiązanie zagadki rzeczywiście wymaga udziału agentów.

Kiedy Teenagent trafił na rynek w 1995 roku, zrobił prawdziwą furorę – oprawa graficzna prezentowała jakość niedostępną dla innych rodzimych tytułów, grywalność stała na wysokim poziomie, a scenariusz pełen był zabawnych sytuacji i odniesień do oldskulowych przygodówek. Fabułę wymyślił i spisał sam Adrian Chmielarz, który znany jest ze swojego zamiłowania do snucia opowieści – nie przez przypadek jego cykl felietonów w kultowym piśmie Secret Service nosił tytuł „Gawędy po fai". Warto też dodać, że profesjonalizm Teenagenta podkreśliła jeszcze bardziej wydana rok później reedycja gry, która ukazała się na CD i posiadała w pełni udźwiękowioną ścieżkę dialogową oraz oryginalny utwór muzyczny: kawałek „TeenRap" wykonany przez zespól da-Bong.

Późniejsze produkcje Metropolis Software trzymały równie wysoki poziom. Adrian Chmielarz uczestniczył w pracach nad jeszcze trzema tytułami: trójwymiarowym RTS-em Robo Rumble, grą taktyczną Gorky 17 oraz kosmiczną strategią Project Earth: Starmageddon.

W 2002 roku „Gawędziarz" postanowił założyć kolejną firmę (o powodach rozstania z poprzednim studiem mówi niechętnie), do której zaprosił część zespołu z Metropolis. Nowa ekipa potrzebowała nazwy, którą wybrano... przeglądając tytuły piosenek na okładkach płyt, których słuchali akurat członkowie zespołu. Wybór padł na słowa „People Can Fly", czyli „Ludzie potrafią latać". Miały one symbolizować przekonanie, że ambitne plany nowego teamu są do zrealizowania. Pierwsza produkcja PCF pokazała, że tak jest w istocie!


Gorky 17 (1999)
Taktyczna gra fabularna o walce z mutantami. W Stanach Zjednoczonych wydana pod tytułem ōdi • um.


Project Earth: Starmageddon (2002)
Strategia a la Homeworld z imponującą grafiką i kilkoma ciekawymi rozwiązaniami w mechanice.



Zabójca bólu

Jeszcze kilka miesięcy temu – przed premierą Wiedźmina – na pytanie o najlepszą polską grę była tylko jedna odpowiedź: Painkiller.

Rzadko zdarza się, by nowo powstałe studio debiutowało z takim hukiem jak People Can Fly, które w 2004 roku wydało swoją pierwszą produkcję, FPS-a zatytułowanego Painkiller. Ta gra pobiła rekordy sprzedaży w Polsce, świetnie poradziła sobie na Zachodzie, a przy tym zdobyła tylu fanów, że została włączona do oficjalnych rozgrywek jednej z najważniejszych na świecie organizacji zajmujących się pro-gamingiem. Lepszego dowodu na to, że ludzie rzeczywiście po-



okropieństw, które wywołują przerażenie na twarzach starszych pań i dzieci. Bohaterem gry jest Daniel Garner, zadowolony z życia facet, który ginie wraz ze swoją piękną żoną Catherine w wypadku samochodowym. Urocza Kasia trafia do razu do raju, Daniel zaś ląduje w czyśćcu, miejscu zawieszonym między piekłem a niebem. Tu dowiaduje się, że jeśli chce jeszcze kiedykolwiek zobaczyć żonę, musi wykonać pewne zadanie: zabić czterech generałów Lucyfera, dzięki czemu niebezpieczeństwo wojny pomiędzy królestwem niebieskim a szatańską domeną zostanie definitywnie zażegnane.

trafią latać, chyba nie trzeba, prawda?

Sukces Painkillera, choć zasłużony, mógł być dla wielu zaskoczeniem. Tytuł prezentował rozgrywkę, której bliżej do oldskulowych FPS-ów (takich jak pierwsze części Quake'a, Unreala czy Dooma) niż innych produkcji wydanych w tym samym okresie (np. Call of Duty). Zamiast skryptów „reżyserujących" wydarzenia zachodzące na ekranie, zaawansowanych algorytmów sztucznej inteligencji, rozbudowanych, wielopoziomowych etapów oraz skomplikowanych mechanizmów zabawy otrzymaliśmy grę opartą na najprostszych zasadach. Oto masz przed sobą 24 wypełnione przeciwnikami i luźno ze sobą powiązane lokacje, dostajesz do ręki giwerę i musisz przeżyć. To się dopiero nazywa survival horror!

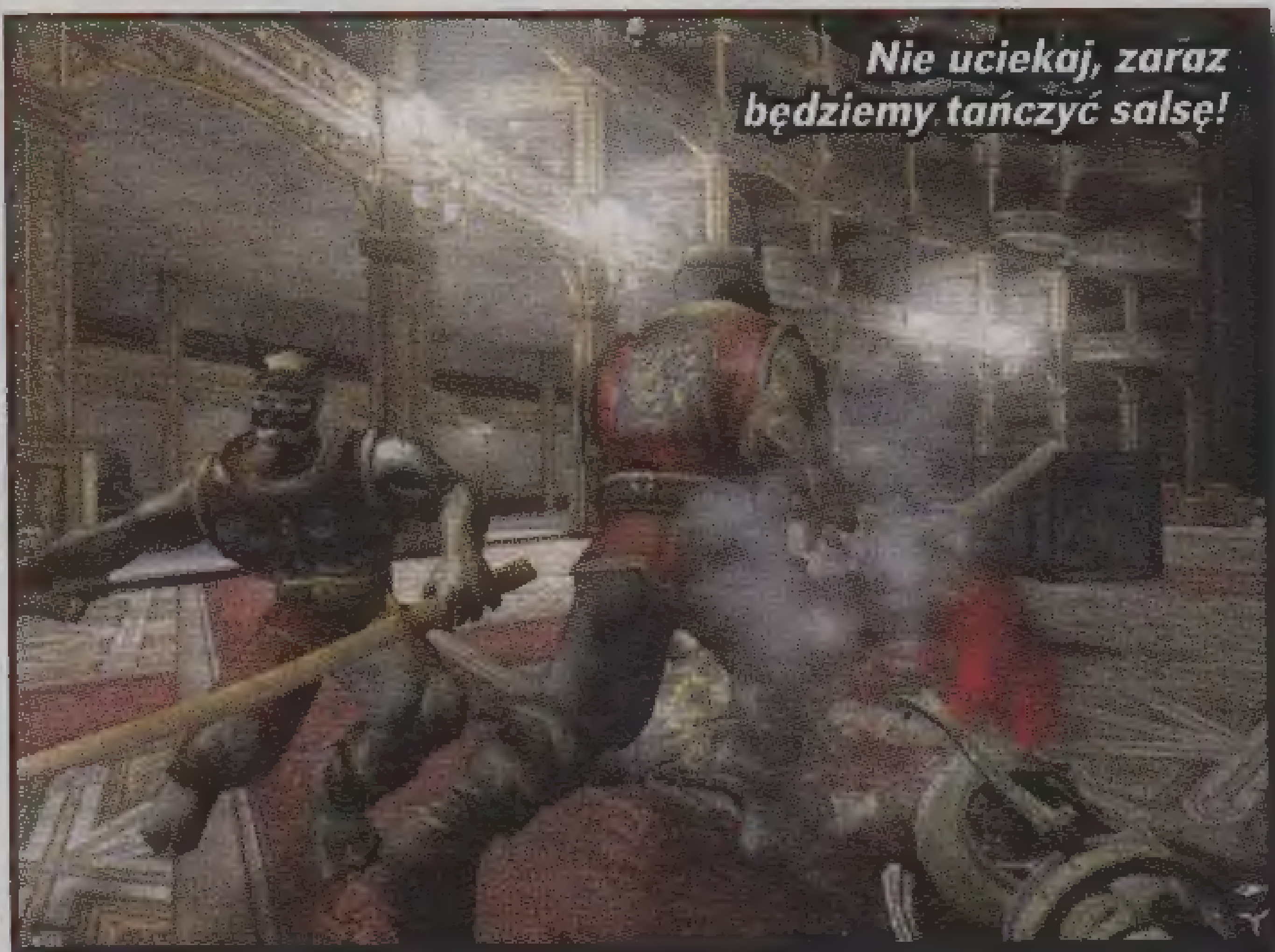
A horror był to w istocie, bowiem akcja toczyła się wokół piekła, demonów, grzeszników skazanych na wieczną pokutę i innych podobnych

Wymyślając fabułę, twórcy sięgnęli do różnych źródeł. Szukając inspiracji, wgryźli się w traktaty, książki i opracowania o religii oraz dawnych mitach, czerpali przy tym głównie z tradycji chrześcijańskiej, choć w grze dostrzec można również nawiązania do islamu czy wierzeń pogańskich. **Bez obaw – Painkiller to nie produk-**

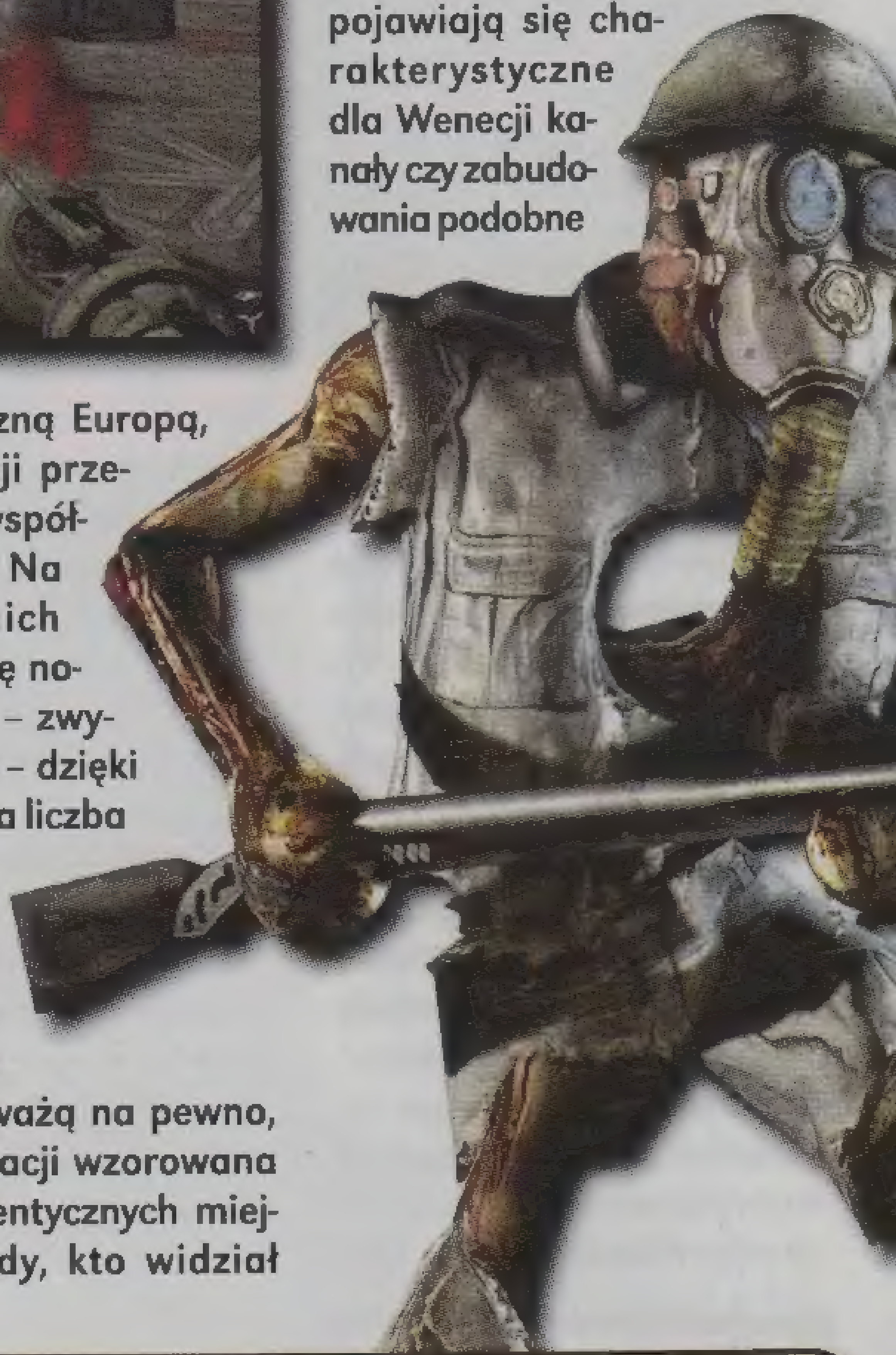
CIEKAWOSTKI

Po opuszczeniu studia Metropolis mniej więcej dziesięcioosobowa ekipa zebrana przez Adriana Chmielarza pracowała przez kilka miesięcy bez żadnego wynagrodzenia, przygotowując demo gry, które mogłoby zainteresować wydawcę. Ostatecznie przy tworzeniu Painkillera brały udział 22 osoby, które poświęciły tej produkcji trzy lata swojego życia.

Wiele poziomów Painkillera inspirowanych jest miejscami istniejącymi w różnych zakątkach naszego globu, ale... nie tylko. W dodatku Battle out of Hell kilka etapów powstało na bazie znanych growych horrorów. I tak lokacja Orphanage wzorowana jest na 7th Guest (można w niej też znaleźć ukryte nawiązanie do Grim Fandango – poszukaj go!), a The Library wygląda bardzo podobnie do biblioteki z American McGee's Alice.



w rzeczywistości lub na filmie słynne więzienie Alcatraz, bez kłopotu rozpozna je na mapie Prison. Asylum to poziom inspirowany słynnym szpitalem psychiatrycznym w Danvers; Opera to etap, w którym odtworzono wygląd tego budynku w Paryżu; gdzie indziej pojawiają się charakterystyczne dla Wenecji kanały czy zabudowania podobne



cja, w której autorzy stawiają przed graczem dylematy moralne i zasypują go odniesieniami czytelnymi tylko dla brodatych profesorów. Wspomniane zabiegi miały na celu stworzenie jak najciekawszych lokacji i jak najbardziej efektownych przeciwników dla głównego bohatera.

Painkiller ma 24 poziomy, które reprezentują kilka okresów historii ludzkości. Podczas rozgrywki odwiedziesz więc etapy inspirowane Babilonem, średniowieczną Europą, erą rewolucji przemysłowej i współczesnością. Na każdym z nich pojawiają się nowe potwory – zwykle dwa-trzy – dzięki czemu łączna liczba przeciwników sięga kilkudziesięciu. Spostrzegawczy gracze zauważą na pewno, że część lokacji wzorowana jest na autentycznych miejscach. Każdy, kto widział

Mało kto wie, że w styczniu 2004 r., mniej więcej cztery miesiące przed premierą gry, bardzo wczesna jej wersja, zawierająca trzy poziomy z trybu single i dwie mapy multi, w nieznany sposób dostała się do Internetu. Co ciekawe, mniej więcej w tym samym czasie w sieci pojawiły się podobne, nieoficjalne wersje S.T.A.L.K.E.R.-a i World of Warcraft. Sprawców przecieku nigdy nie odnaleziono, choć najprawdopodobniej był to ktoś z prasy komputerowej, ponieważ demo o podobnej zawartości przekazano dziennikarzom mniej więcej miesiąc wcześniej. Ale przysięgamy: to nie nasza wina!

W sierpniu 2007 roku studio filmowe Guy Walks into a Bar ogłosiło wykupienie licencji na tytuł Painkiller i rozpoczęło wstępne prace nad stworzeniem obrazu kinowego na podstawie gry. Jego produkcją zajmie się duet Jon Berg i Todd Komarnicki, odpowiedzialny za komedię „Elf" z Willem Ferrelem.

do bazy wojskowej w Roswell, tajemniczej Area 51.

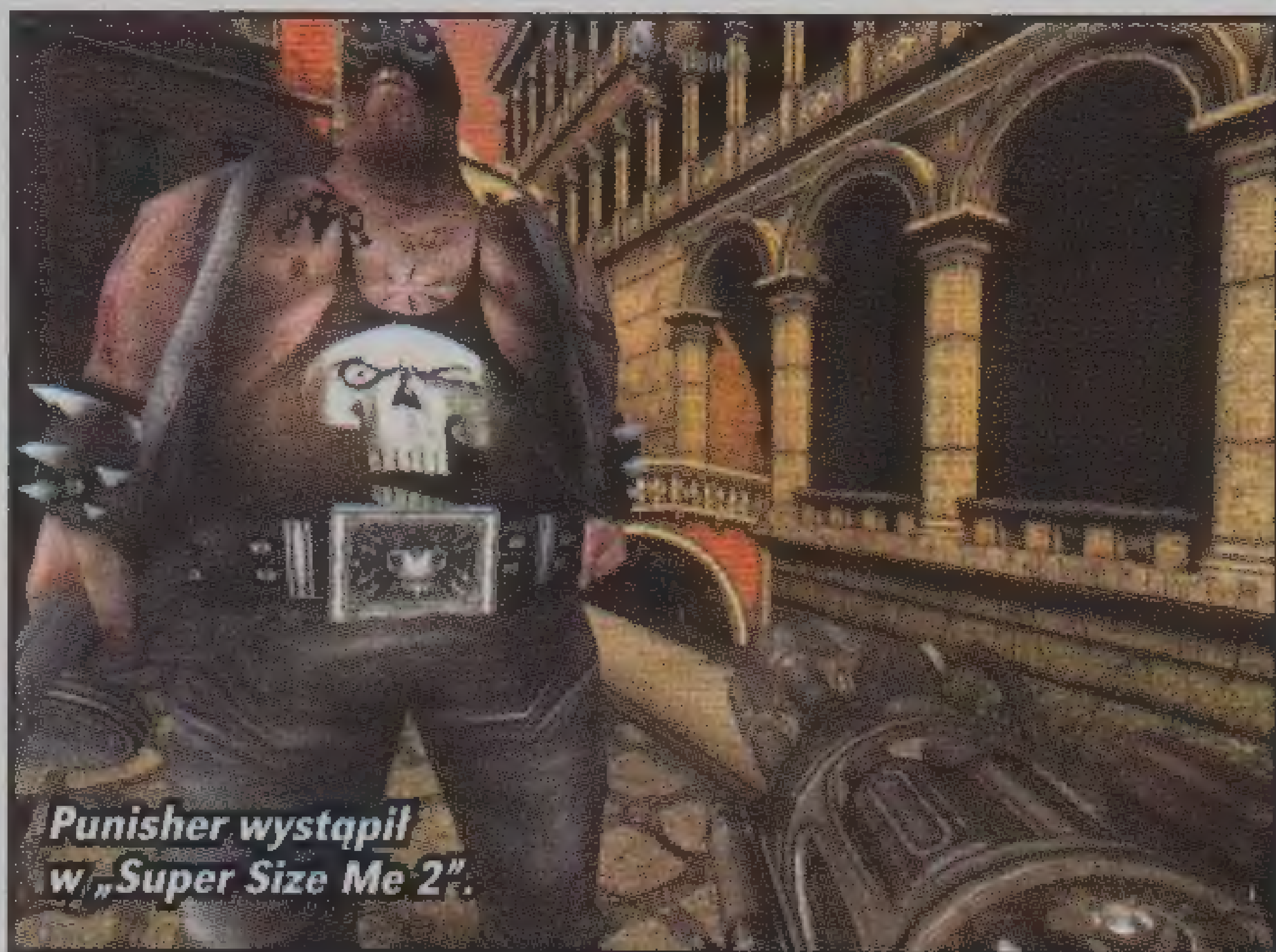
Pięć spośród przygotowanych przez twórców lokacji to etapy specjalne, na nich rozgrywają się pojedynki z bossami, czterema generałami Lucyfera i ostatecznym kiziorem, którego tożsamość nietrudno odgadnąć. Ciekawe jest to, że w Painkillerze ci właśnie przeciwnicy mają rozmiary wielokrotnie większe niż normalne „mięso armatnie" i są jednymi z największych wrogów, jakich spotkać można w FPS-ach!

Do walki z takimi monstrami niezbędny jest odpowiedni ekwipunek. **Na szczęście ekipa People Can Fly zadbała o to, by było czym straszyć demony, choć uzbrojenie Daniela to jeden z bardziej kontrowersyjnych elementów gry.** Dlaczego? W podstawowej edycji Painkillera dostępnych jest jedynie pięć różnych broni, i graczy przyzwyczajonych do tego, że zwykle mają do dyspozycji większy arsenał, ta skromna liczba nieco zrażała. Autorom chodziło jednak o to, by stworzyć naprawdę zróżnicowane uzbrojenie, a nie kilka wersji pukawki, która zasadniczo działa tak samo. Poza tym trudno znaleźć inną produkcję, w której giwery byłyby aż tak oryginalne...

Pięć wspomnianych rodzajów broni to: Painkiller, Shotgun, Stakegun, Chaingun i Electrodriver, a każda posiada co najmniej dwa sposoby działania. **Najprostsza z nich to Painkiller, wirujące ostrza na końcu dłuższego drąga** – można z nią wbiegać w grupy przeciwników, szatkując ich jak kapustę na bigos! Drugi tryb działania tej broni pozwala wystrzeliwać ostrza, które wbijają się we wrogów i obiekty otoczenia, a następnie wysyłają w stronę Garnera zabójcze (dla przeciwników) promienie. Painkiller posiada

Graj w tarota!

Jednym z bardziej unikatowych mechanizmów rozgrywki zastosowanych w Painkillerze jest system kart tarota, które zdobywa się, zaglądając w najróżniejsze zakamarki lokacji albo wykonując pewne określone zadania (np. przechodząc etap tylko przy użyciu kołkownicy). Przed kolejnym poziomem, na tzw. planszy czarnego tarota, możesz wybrać te karty, które będą na nim dostępne. Część z nich daje efekty aktywne przez cały czas trwania rozgrywki (np. podwojenie liczby amunicji w pudełkach z nabojami rozrzuconymi po planszy), inne trzeba samodzielnie „włączyć" (np. spowolnienie przeciwników).


Punisher wystąpił w „Super Size Me 2".

Żonglowanie monstrami



Painkiller korzysta z systemu punktowego, który zlicza również wartość zdobytych cennych przedmiotów.

Parokrotne trafienie pokonanego już przeciwnika w okresie kilku sekund, jakie mijają, nim jego ciało zniknie, sprawia, że wypadają z niego wykonane z kruszcu świecidełka. Skarb zdobyć można też szatkując znajdujące się w powietrzu ciało potwora na kawałki, przy użyciu Painkillera (broni) w jego podstawowym trybie – za to bohater otrzymuje złoty pierścień.

Doświadczeni gracze nauczyli się więc korzystać z techniki o nazwie „monster juggling", czyli „żonglowanie monstrami", która pozwala nabić wynik punktowy. Polega ona na tym, że za pomocą specjalnej funkcji Painkillera podrzuca się wroga; kiedy zginie, nadal korzysta się z tej broni, by monstrum zostawiło świecidełka; a na końcu, tuż przed zniknięciem ciała, ćwiartuje się je na kawałki, używając znów trybu standardowego.

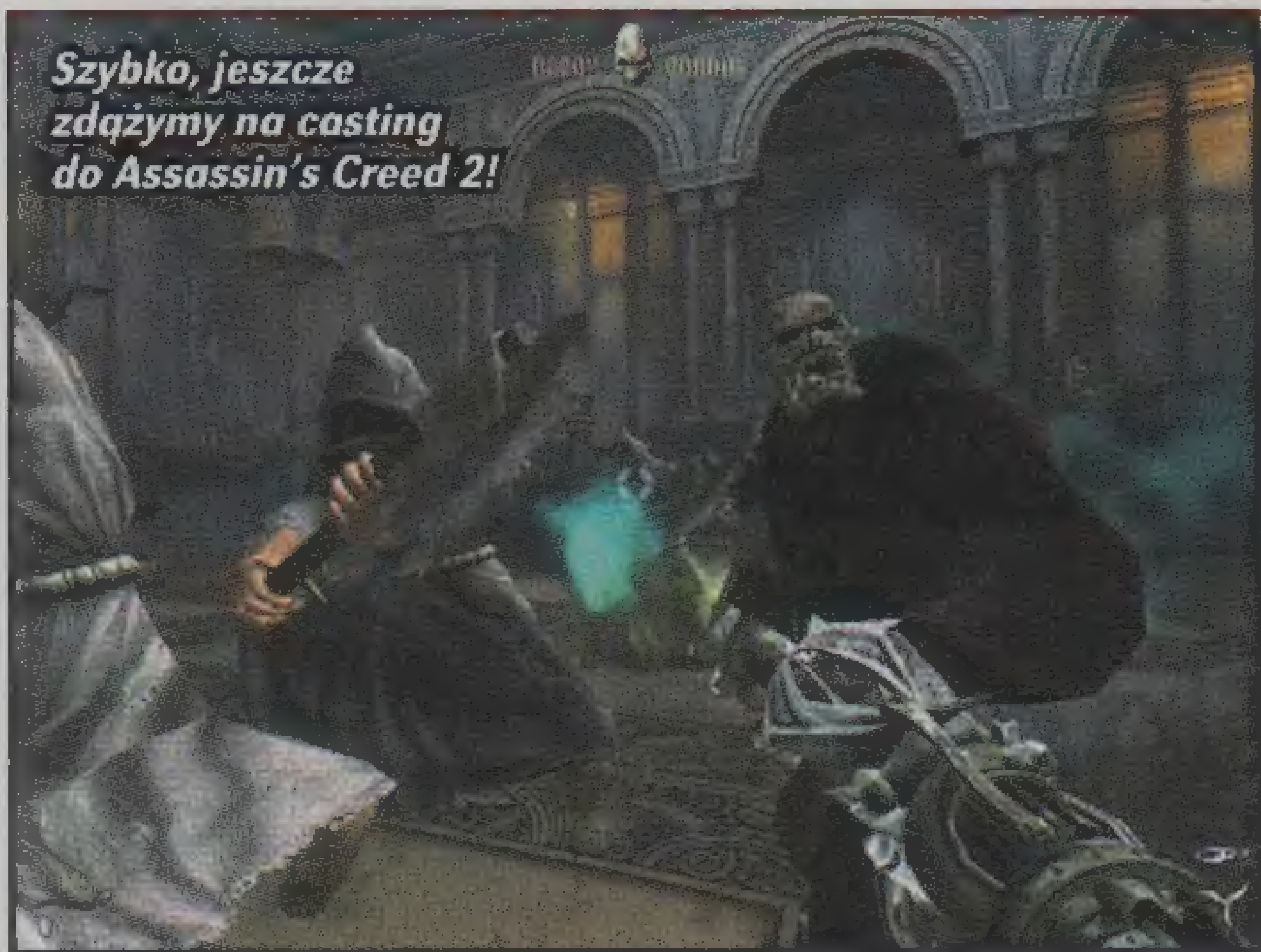
również jeszcze jedną specjalną funkcję, która umożliwia wystrzelenie wirujących ostrzy (należy przytrzymać lewy przycisk myszy, a potem raz nacisnąć prawy). W ten sposób da się też wybić bohatera wysoko w powietrze – to technika podobna do Quake'owego „rocket jumpa" – tu jednak nosi ona nazwę „painkiller jump".

Druga broń to **Shotgun, który standardowo działa tak, jak można by się spodziewać** – za pomocą lewego przycisku myszy wystrzeliwujesz dwa pociski, które działają z tym większą mocą, im bliżej lufy znajduje się wróg. Niezwykły jest natomiast drugi typ działania obrzyna, bowiem po wciśnięciu PPM trafieni przeciwnicy zamarzają na chwilę, a wtedy wystarczy strzał z dowolnej pukawki, by „rozbić" ich na kawałeczki. Również Chaingun zachowuje się zgodnie z oczekiwaniami – w jednym z trybów sieka seriami wielkokalibrowych pocisków. W drugim zaś wypluwa rakiety, co czyni go niezwykle zabójczą giwerą, popularną szczególnie w rozgrywkach sieciowych.

Stakegun, kolejna pukawka w arsenale Daniela, to coś na kształt pneumatycznej kuszy, wystrzeliwującej pociski, które niczym gwoździe potrafią przybić piekielny pomiot do ściany lub... do innego przeciwnika. Gdy wciśniesz prawy przycisk myszy, Stakegun miota granaty, które eksplodują po kilku sekundach – można jednak strzelić w nie w locie normalnym pociskiem, by poleciały dalej i wybuchły



Nie masz co włożyć do ust? Ja mam coś gorącego...


Szybko, jeszcze zdążymy na casting do Assassin's Creed 2!

Głos Painkillera



Głosu Danielowi Garnerowi użycza Cam Clarke, którego wybrała firma DreamCatcher, wydawca gry za granicą. **To aktor z ogromnym dorobkiem** i doświadczeniem, najbardziej znany ze swojej pracy przy angielskiej wersji japońskiego filmu animowanego „Akira", gdzie wcielił się w głównego bohatera tej mangi, Shotaro Kanedę. Konsolowcy znają go z kwestii mówionych Liquid Snake'a w serii Metal Gear Solid, a gracze PeCetowi – również z roli Krwawego Elfa w World of Warcraft. Poza tym Cam jest też Traskiem Ulgo w Star Wars: Knights of the Old Republic czy Drizztem Do'Urdenem w Baldur's Gate 2.

w momencie trafienia w dowolny obiekt.

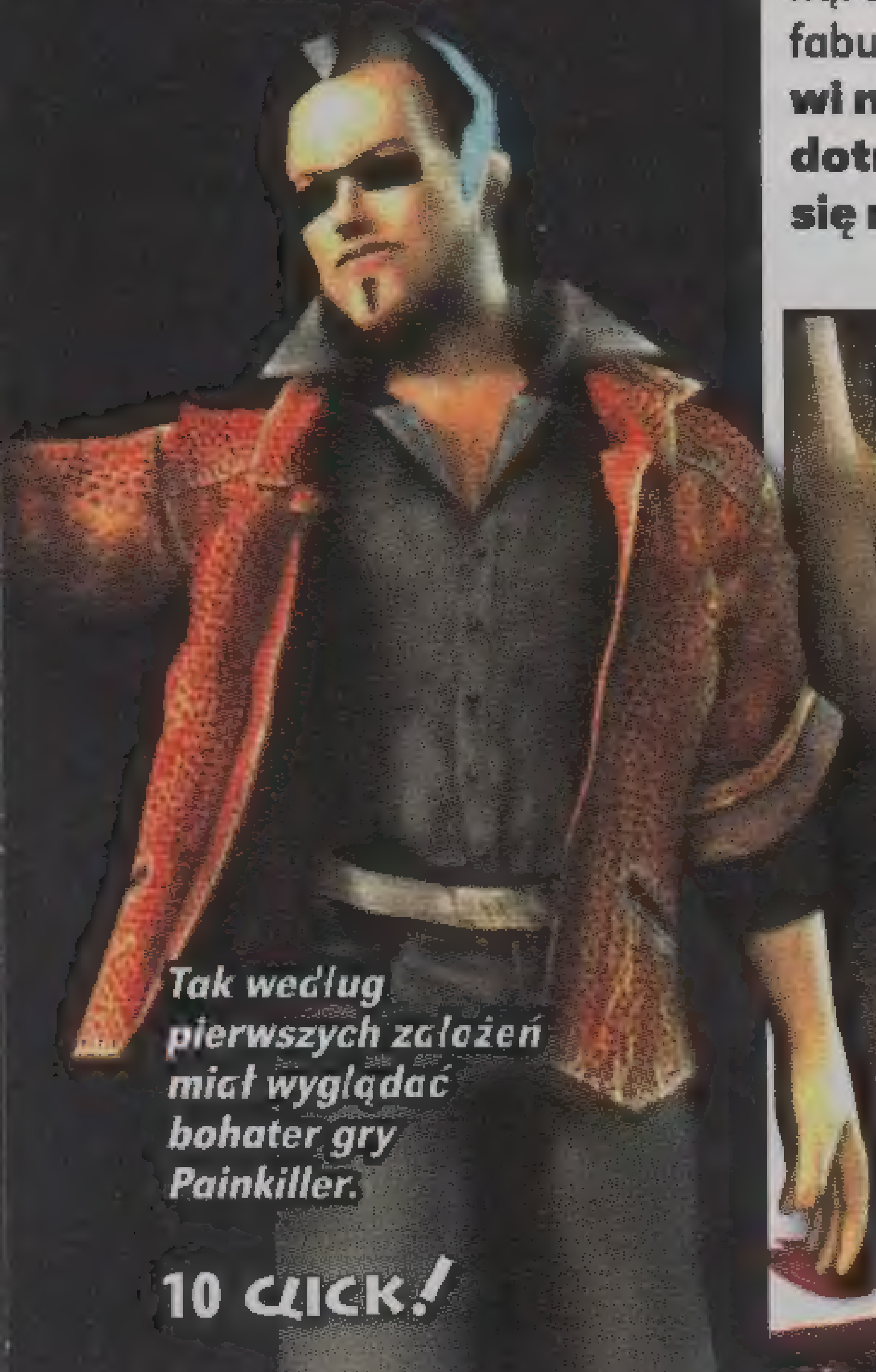
Ostatnia zabawka to Electrodriver, który w podstawowym trybie, wbrew nazwie, nie strzela pociskami elektrycznymi, a... japońskimi gwiazdkami ninja, tzw. shurikenami. Dopiero w drugim sposobie działania, aktywowanym prawym przyciskiem myszy, Electrodriver kopie wrogów prądem. Jeśli podczas korzystania z tej opcji wciśniesz raz LPM, wystrzeliwany shuriken naładuje się elektrycznością i zada trafionemu przeciwnikowi więcej obrażeń.

Jak widać, **arsenał Daniela, choć składający się tylko z pięciu pukawek, pozwala na prowadzenie zabawy na różne sposoby** i daje całkiem sporo możliwości taktycznych. To z tego powodu kilka miesięcy po premierze Painkiller został wybrany przez Cyberathlete Professional League, jedną z największych na świecie organizacji prowadzących rozgrywki pro-gamerów, oficjalną grą CPL na 2005 rok. Co ciekawe, Painkiller zwyciężył w rywalizacji o tę pozycję z takimi tytułami, jak... Unreal Tournament 2004 i Doom 3. Nic dziwnego, że ta decyzja zarządu CPL wywołała niemałe kontrowersje...

Niezależnie od nich, **włączenie Painkillera do programu Cyberathlete Professional Tour przyczyniło się do jeszcze większego zainteresowania produkcją**, zarówno w USA, jak i na całym świecie (rozgrywki CPL World Tour miały miejsce m.in. w Turcji, Hiszpanii, Brazylii, Chinach, Singapurze i Chile, a pula nagród w turnieju finałowym wynosiła 500 tysięcy dolarów!). Ponadto, by sprostać wymogom stawianym przez organizację wytypowanym grom, niezbędne okazało się wypuszczenie łatki, która poprawiła wiele elementów zabawy. Nie każdy wie jednak, że Painkiller

Anti-dolor

To, jak ostatecznie wygląda Daniel Garner, to w dużej mierze zasługa firmy DreamCatcher, która mocno zmieniła pierwotny projekt głównego bohatera stworzony przez People Can Fly. W jednym z wywiadów Adrian Chmielarz wspomina, że według pierwszego planu **Daniel miał być – to cytat – „latino lover najemnikiem"** (stąd hiszpańskojęzyczny tytuł tej ramki). Inna miała być również fabuła, z akcją rozgrywającą się na ziemi, a nie w czyśćcu. Przedstawiciele DreamCatcher stwierdzili jednak, że oryginalny scenariusz jest zbyt nieczytelny, więc sami zaproponowali inne rozwiązanie. Podobno jednak była to jedyna rzecz, którą narzucił programistom wydawca.



Tak według pierwszych założeń miał wyglądać bohater gry Painkiller.

z zawodów CPL nie był standardową wersją tytułu – używano na nich moda PK++, przygotowanego przez grupę moderów o nazwie PKEuro. Zmieniał on m.in. wygląd interfejsu; dodawał boty, żeby można było trenować bez udziału żywych zawodników; a także wprowadził tzw. tryb spectator, który umożliwiał podglądanie innych graczy.

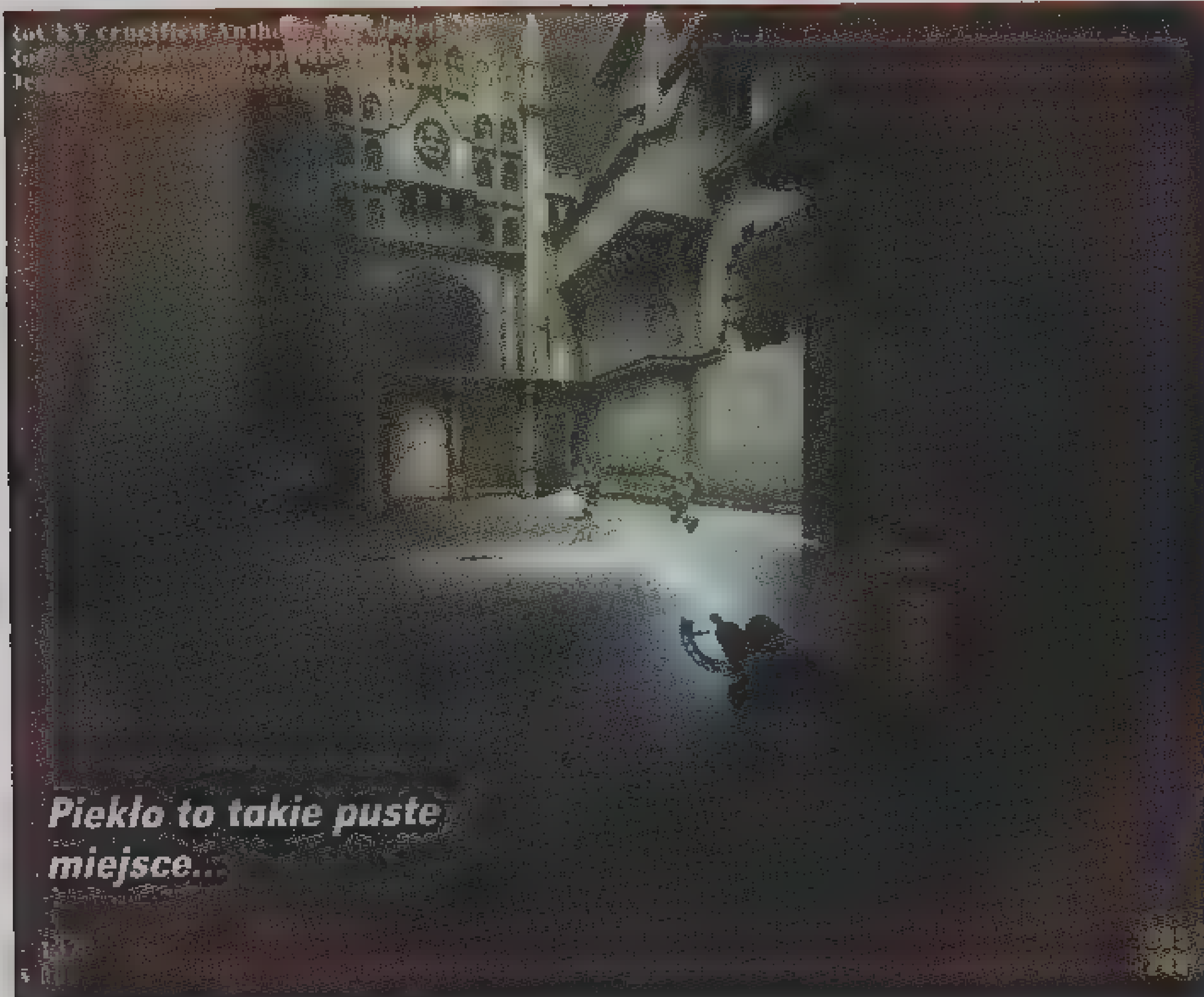
Koniec 2004 roku przyniósł jeszcze jedno ważne wydarzenie w historii Painkillera: 22 listopada tego roku ukazał się add-on Painkiller: Battle out of Hell. Dodał on 10 poziomów przeznaczonych dla jednego gracza, tryby gry w sieci (Capture the Flag i Last Man Standing), a także poprawił oprawę graficzną. Scenariusz kontynuował fabułę oryginału – **Danielowi niestety nie udaje się dotrzeć do żony, pakuje się natomiast w konflikt między demonami, które walczą o przejęcie tronu po pokonanym w podstawce Lucyferze.**

Nowe bronie, z których można korzystać w dodatku, to miotacz ognia, który potrafi nie tylko przypiekać diabełki, ale również strzelać nabojami przebijającymi pancerz, oraz pukawka podobna do karabinu snajperskiego, która poza normalnym strzałem może też wypluć salwę eksplodujących pocisków, odbijających się w losowy sposób od obiektów. To najbardziej zabójcza broń w całej grze – pod warunkiem że korzysta się z niej w ciasnych pomieszczeniach.

Popularność i żywotność Painkillera musiała zaskoczyć nawet jego twórców. Nie dość, że zarówno podstawka, jak i dodatek właściwie cały czas sprzeda-



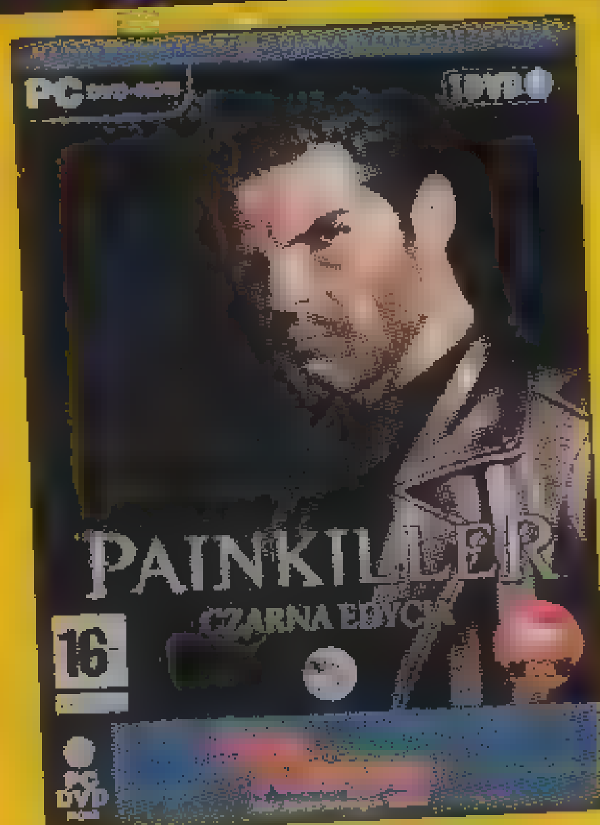
Potrzyj lampę, a pojawi się dżin...



Piekło to takie puste miejsce...

ją się bardzo dobrze, to w 2006 roku ukazała się też wersja gry przeznaczona na konsolę Xbox, zatytułowana Painkiller: Hell Wars, która zawierała wybrane poziomy z oryginału i add-ona. Również na PC szatańska strzelanina z Danielem Garnerem w roli głównej doczekała się kilku reedycji, z których najlepsza to tzw. Czarna Edycja (Black Edition), zawierająca podstawkę wraz z rozszerzeniem oraz kilka multimedialnych bonusów. Najciekawszym z nich jest bez wątpienia zabawny film dokumentalny „Making of Painkiller", który warto zobaczyć choć raz ze względu na jego półamatorski, nieco przaśny charakter. Filmik ten pokazuje jednak, jak wiele serca ekipa People Can Fly włożyła w ten projekt – tym większa szkoda, że kolejną część serii miał już przygotować kto inny...

Chcę to mieć!



Jeśli chcesz pograć w Painkillera, nie musisz rozbijać świnki skarbonki – wystarczy tylko 20 złotych, **by kupić ten tytuł w serii Extra Klasyka.** Tak sprzedawana jest w Polsce Czarna Edycja, a więc najbardziej kompletna wersja gry.

Chcę to mieć!



Overdose to całkiem nowa gra, ale wydana w serii TopSeller, więc kupisz ją za 39,90 zł.

Od kiedy produkcja Środka Przeciwbólowego przeniosła się za naszą południową granicę, zmienił się on niemal nie do poznania.

Przedawkowanie

Choć People Can Fly wzięło się za nowy, ambitny projekt (więcej informacji o nim znajdziesz zaraz po przewróceniu kartki), takiej marki jej wydawca porzucić nie mógł. Stąd właśnie wzięło się Przedawkowanie (z ang. Overdose). **Przygotowanie tego dodatku zlecono ekipie z Czech, złożonej z fanów Painkillera**, którzy już wcześniej tworzyli jego całkowitą konwersję. Można więc powiedzieć, że tytuł pozostał we wschodnioeuropejskich rękach. To wbrew pozorom dość istotne, gdyż...

Painkiller: Overdose zbliżył się pod wieloma względami do innej gry, prekursora gatunku nieskomplikowanych strzelanek, stworzonego przez Chorwatów Serious Sama. Zdaje się więc, że nasza część kontynentu ma swoisty monopol na produkowanie rozrywki może nie najwyższych lotów, za to bez wątpienia szalonej grywalności.

Przedawkowanie w znaczący sposób odeszło od założeń pierwszej części. Choć przez wydawcę nazywane jest samodzielnym dodatkiem, tak naprawdę jest to nowy, pełnoprawny tytuł, ze zmienionym bohaterem i – co ważniejsze – całkowicie zmodyfikowanymi przeciwnikami i arsenałem. Tym razem wcielasz się w pół anioła, pół demona, zaś **zamiast mrocznego, piekielnego klimatu twórcy serwują coś zgoła odmiennego** – krainę zawieszoną gdzieś między niebem a piekłem, w której do eksterminacji jest niesamowicie szerokie spektrum bardzo dziwacznych czasem kreatur – od kościotrupów po... tekturowe makiety!

Overdose wstrzelił się idealnie, jeśli chodzi o czas premiery. Pojawił się przed największym, przedświątecznym

wysypem FPS-ów, w dodatku na rynku brakowało produkcji tego typu. Nic dziwnego, że **zachodni gracze i specjaliści z prasy branżowej przyjęli dzieło Czechów dość ciepło.** Zauważyli oczywiście pewne niedostatki (z czego największym jest czas ładowania etapów), ale były one łatwo wybaczane ze względu na czystą, bezkompromisową rozgrywkę.

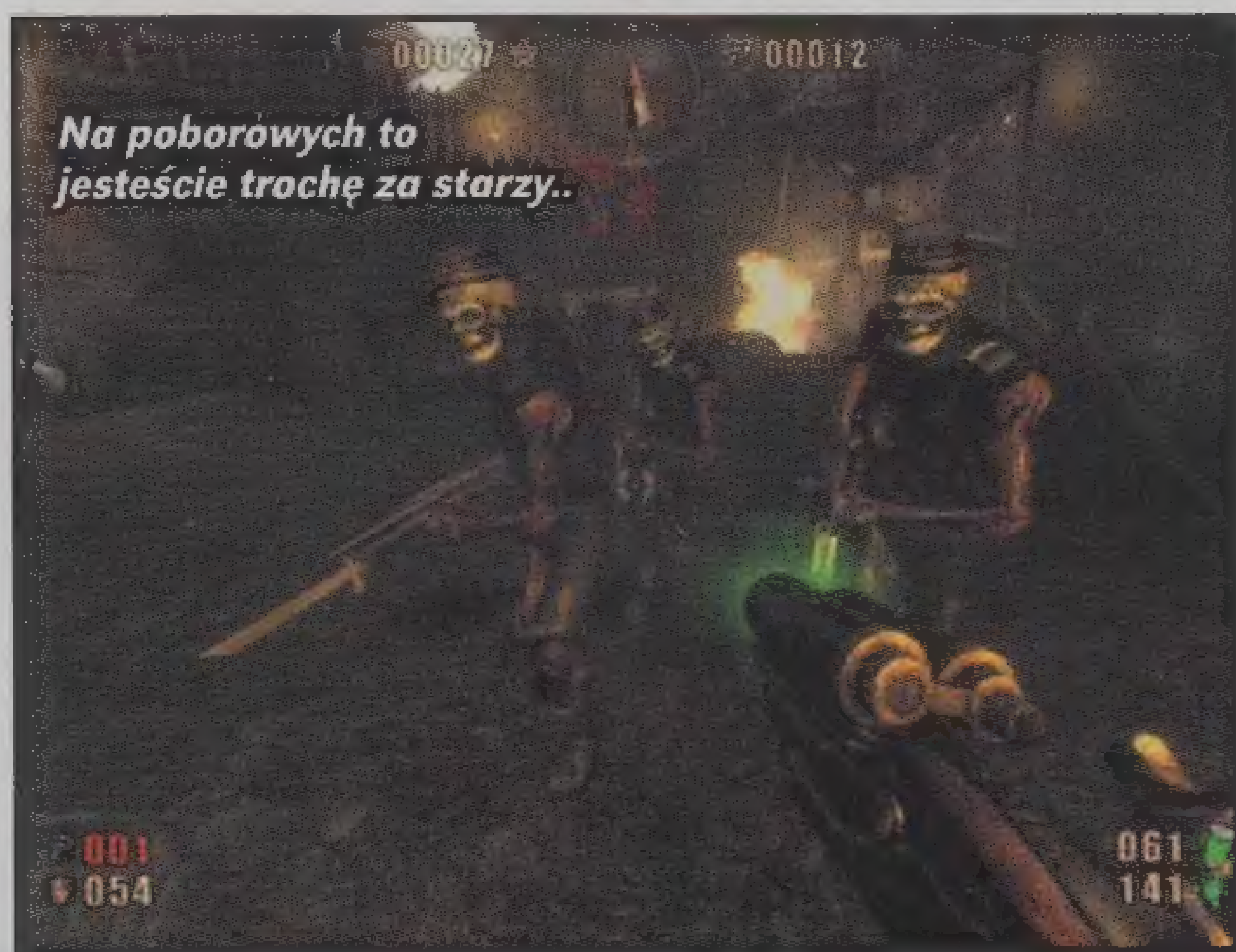
To, co nie zostało zmienione, to podstawowe założenia zabawy. Znów **głównym celem było mordowanie stale napływających fal wrogów. Do tego – w miarę możliwości – można było zbierać pozostawiane przez nich dusze.** Autorzy postarali się też o pojawiające się czasem drobne urozmaicenia w zabawie, ale nic na tyle skomplikowanego, by ktokolwiek mógł się zgubić podczas eksplorowania lokacji (duży plus należy się za powrócenie do systemu kart tarota, który sprawia, że jest sens podchodzić do gry wielokrotnie). Myślenie nie jest więc prawie w ogóle wymagane, jednak już bez bardzo dobrego refleksu lepiej się nawet nie zbliżaj do poziomu „Normal"...

Overdose jest niewątpliwie najbardziej wymagającą grą z serii. To zabawa dla prawdziwych FPS-owych wymiataczy, którzy na Quake'u czy Serious Samie zajeździli już niejedną myszkę. Przykładowo: często zdarza się, że w pewnym momencie trafiasz na jakiegoś wielkiego kozaka. Po trwającej jakiś czas i wyczerpującej walce okazuje się, że nie był to wcale żaden boss, a za chwilę w lokacji może pojawić się trzech identycznych skurczybyków... tyle że naraz. Możesz więc sobie wyobrazić, co się dzieje, kiedy naprawdę spotykasz szefa levelu.

CLICK TRICK!

Overdose momentami jest tak trudny, że któryś z tych kodów może dosłownie uratować ci życie... Na początek wciśnij klawisz [~], wpisz jeden z poniższych cheatów i potwierdź klawiszem **[Enter]**.

pkammo – 999 sztuk amunicji dla wszystkich trzymanych broni
pkweakenemies – wrogowie giną po jednym strzale
pkweapons – masz wszystkie bronie
pkkeepbodies – ciała nie znikają
pkgod – no to teraz przeciwnicy mogą ci skoczyć...
pkgold – więcej złota



Na poborowych to jesteście trochę za starzy..

Oprócz dość długiej (a jeśli sobie nie radzisz – nawet bardzo długiej) zabawy w trybie single **Overdose oferuje też możliwość grania przez sieć.** Jeśli jednak nie skrzykniesz się z kilkoma kumplami, możesz mieć drobny problem ze znalezieniem chętnych do zmierzenia się z tobą w Internecie. Nie wiedzieć czemu, fani Painkillera chyba wolą walczyć z bezmózgą sztuczną nieinteligencją...

PCF w trybach wojny

Historii Painkillera, rozpoczętej przez prostą Tajemnicę Statuetki, nie sposób zamknąć inaczej niż jedną z największych gier przełomu 2007 i 2008 roku, najnowszym dziełem People Can Fly...

Co to za gra? Każdy, kto choć trochę interesuje się PeCetowymi premierami, wie doskonale, że chodzi o Gears of War, reedycję doskonałej strzelaniny wydanej pierwotnie na konsolę Xbox 360. Choć oryginał powstał w Epic Games, a wymyślił go główny projektant studia, Cliffy B., **konwersją na blaszaki zajął się nasz rodzimy zespół.** Jak do tego doszło?

Kilkanaście miesięcy temu Adrian Chmielarz i jego ludzie wstępnie testowali różne pomysły, które mogłyby przerodzić się w ich kolejny projekt. **Do tej pory People Can Fly korzystali z silniczków napisanych własnymi siłami, wtedy jednak doszli do wniosku, że mają zbyt nieliczną ekipę, by poradzić sobie z wymyśleniem nowego engine'u** i stworzeniem od podstaw gry. Tym bardziej że w tym samym czasie studio Epic udostępniło kolejną wersję świetnego silnika Unreal i okazało się, że jest on w zasięgu PCF.

Programiści i graficy People Can Fly ruszyli więc do pracy, sprawdzając demonstracyjną wersję Unreal Engine 3. Przedstawiciele Epica zapytali Polaków, jak im się podoba silnik, i poprosili o przesłanie kilku próbek. Zrobiły one na Amerykanach na tyle duże wrażenie, że PCF otrzymał propozycję przygotowania nowych map sieciowych do Gears of War, który od jakiegoś czasu święcił tryumfy na konsoli Xbox 360. Gotowe poziomy jeszcze bardziej spodobały się Epic Games, padła więc następna oferta: „A może byście tak przygotowali dla nas PeCetową konwersję GoW-a?".

To propozycja z gatunku tych „nie do odrzucenia", dlatego dość szybko obie strony dogadały się, jak współpraca miałaby wyglądać i co będzie wchodziło w zakres obowiązków PCF. Okazało się, że pracy jest naprawdę dużo: polskie studio musiało przenieść całą zawartość konsolowej edycji gry na PC, dodać do niej nowe etapy przeznaczone dla trybu single (wymyślone przez Epic), a także usprawnić kod sie-

Chcę to mieć!



Gears of War to świeża produkcja, powinna więc być dostępna w większości dobrych sklepów z grami. Za 129,90 zł kupisz jej podstawową wersję, a za ok. 70 złotych więcej szczęściarze, którym uda się ją znaleźć, mogą nabyć wersję kolekcjonerską.

ciowy, tak by zabawa na komputerze była równie komfortowa, co na konsoli. Dla laika może się to wydawać prostym zadaniem – mniej zorientowani w zagadnieniach informatycznych gracze od dawna podejrzewają, że Xbox 360 to tak naprawdę PC zamknięty w innej obudowie. W rzeczywistości jednak było to ogromne wyzwanie, któremu PCF podołało na piątkę z plusem. A przynajmniej tak oceniliśmy ich pracę w naszej recenzji z Clicka 01/2008.

Równocześnie z zakończeniem prac nad Gears of War zespół People Can Fly ogłosił, że stał się częścią firmy Epic Games. Amerykanom tak bardzo spodobały się zdolności i pasja polskich programistów, że postanowili kupić całe studio, by za jego pośrednictwem realizować swoje nowe projekty. Wiemy już, że PCF pracuje nad kolejną grą, którą firmować będzie wspólnie z Epic, a jej wydaniem zajmie się jeden z dużych zachodnich koncernów. Czym tym razem zaskoczy nas ekipa Adriana Chmielarza? Czy jej nowe dzieło stanie się klasykiem na miarę Teenagenta i Painkillera?



A kiedy przyjdą zjeść twój dom...

W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA!

Mamy do wygrania:

20 gier Painkiller w Czarnej Edycji

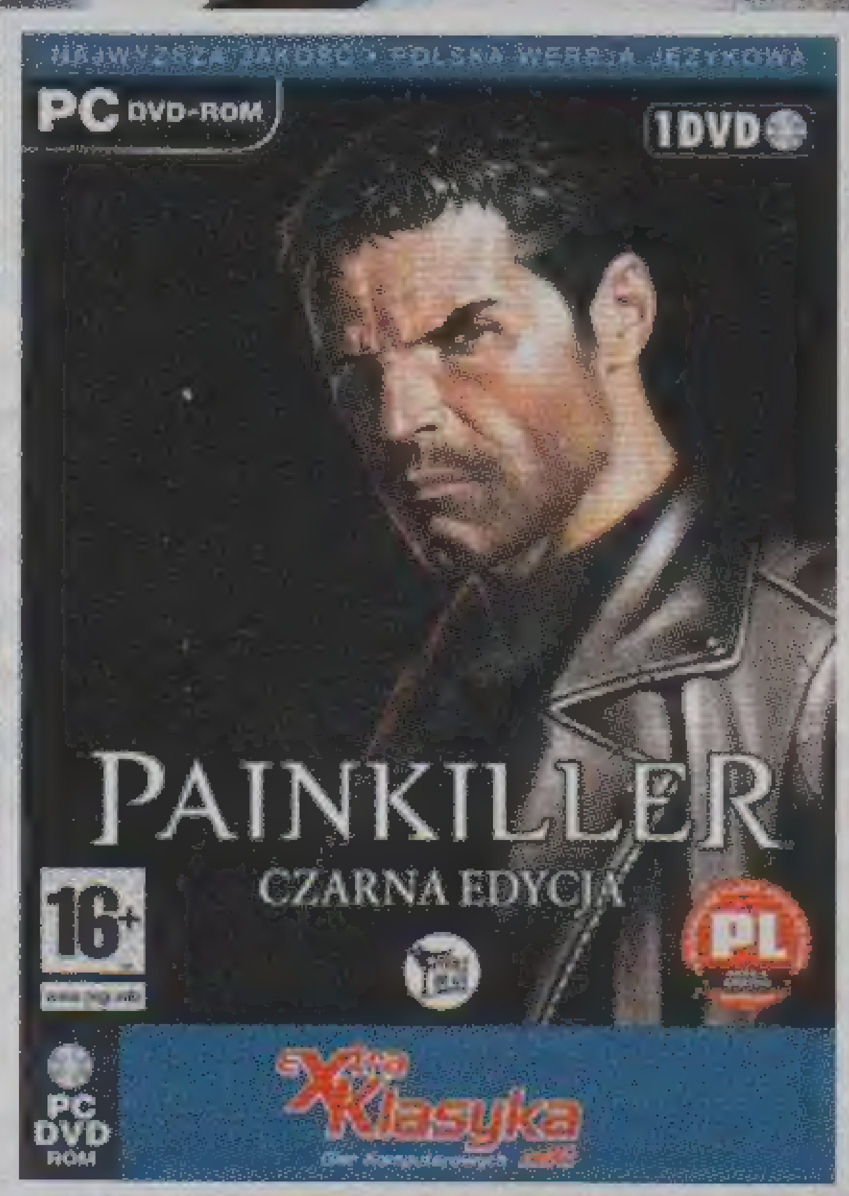
Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wystarczy dokończyć zdanie:

Grę Painkiller stworzyło studio...

A. PC Format

B. Prank Call Fighters

C. People Can Fly



Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.PK.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **3 marca 2008 r.**

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!